

**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „POMOSTY”
NIEDZIELA 3 PAŹDZIERNIKA 2021 r.
(„REGULAMIN”)**

§ 1. Organizator

1. Organizatorem gry miejskiej „POMOSTY” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej w niedzielę 3 października 2021 roku w godz. 11.00-15.00 we Wrocławiu jest Goethe-Institut Krakau (ul. Podgórska 34, 31-536 Kraków, NIP: 676-11-14-045, REGON: 350940730).
2. Fundatorem nagród i administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Organizator.
3. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora, jak również członkowie rodzin tych osób.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikiem Gry mogą być osoby fizyczne, zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie które ukończyły 12. rok życia (dalej „Uczestnicy”). Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest:
 - a. udział w Grze takiej osoby z osobą pełnoletnią, nieograniczoną w zdolności do czynności prawnych i uprawnioną do sprawowania opieki nad tą osobą niepełnoletnią lub
 - b. udział osoby niepełnoletniej za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z postanowieniami ust. 4 poniżej.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Zespoły (dalej „Zespół”). W skład każdego Zespołu wchodzi od 3 do 5 Uczestników. Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
3. Uczestnik nie może posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających udział w Grze. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizator nie zapewnia dla Uczestników opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich.
4. **Uczestnicy niepełnoletni** muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze wraz ze zgodą na publikację ich wizerunku przez Organizatora, według wzoru stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i dostarczyć ją przedstawicielowi Organizatora mailowo lub osobiście w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem.
5. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne. Organizator nie zwraca kosztów podróży.

§ 3. Zgłoszenia udziału w Grze

1. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 50 Zespołów. O zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są **od wtorku 7 września 2021 r. do czwartku 30 września 2021 r.** włącznie za pośrednictwem adresu email wojciech.dzido@goethe.de.
3. Zgłoszenie musi zawierać:
 - nazwę Zespołu, liczbę Uczestników w Zespole oraz imię, nazwisko i adres email kapitana Zespołu
 - formułę: „Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Goethe Institut Krakau (ul. Podgórska 34, 31-536 Kraków, NIP: 676-11-14-045) na potrzeby organizacji i przeprowadzenia gry miejskiej „POMOSTY”, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).”
4. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem otrzyma w ciągu 24 godzin potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia na podany w zgłoszeniu adres email. Zgłoszenie jest ważne, jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie.
5. Organizator dopuszcza możliwość rejestracji Zespołu osobiście, na 30 minut przed rozpoczęciem Gry, przy zachowaniu maksymalnej liczby 50 Zespołów.

6. Organizator zastrzega możliwość wydłużenia czasu przyjmowania zgłoszeń lub zakończenia przyjmowania zgłoszeń we wcześniejszym terminie, w tym przede wszystkim, jeśli wcześniej zgłosi się maksymalna liczba Zespołów.
7. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z potwierdzeniem, że każdy z Uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w Regulaminie.

§ 4. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona z okazji Dnia Jedności Niemiec w niedzielę 3 października 2021 r. w godz. 11.00-15.00 na terenie zespołu wschodnich wysp odrzańskich we Wrocławiu.
2. „POMOSTY” to strategiczna gra miejska łącząca zabawę i rywalizację z nauką podstaw języka niemieckiego (słownictwa przydatnego w życiu codziennym). Zespoły wcielą się w rolę Rodów rywalizujących o prawo zasiadania na tronie Arcypelagu - krainy złożonej z 5 zwaśnionych Wysp połączonych mostami granicznymi i zarządzanych przez starostów. Zadaniem Zespołu (Rodu) będzie pogodzenie Starostów i połączenie jak największej liczby Wysp, zdobycie jak największej liczby punktów (w postaci żetonów) za wykonywane zadania oraz możliwie najdłuższe zasiadanie na tronie Arcypelagu. Szczegóły realizacji zadań i sposób ich punktacji zostaną podane Uczestnikom w trakcie Gry.
3. Przedstawiciel każdego Zespołu w dowolnym momencie Gry może ubiegać się o prawo zasiadania na tronie Arcypelagu. Każda minuta zasiadania na tronie oznacza dodatkowy punkt dla Zespołu. Reguły ubiegania się o tron Arcypelagu zostaną przekazane Uczestnikom w zasadach Gry, o których mowa poniżej.
4. Najpóźniej na 2 dni przed rozpoczęciem Gry każdy Zespół otrzyma z adresu email pomosty2021@gmail.com na podany w zgłoszeniu adres e-mail szczegółowe zasady Gry oraz informację o miejscu rozpoczęcia i zakończenia Gry. Organizator zaleca dokładne zapoznanie się z tymi informacjami.
5. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma mapę obszaru Gry, dwie Karty Gracza (przepustkę do zadań oraz przepustkę do tronu), zadanie startowe, oraz informację o miejscu, w którym rozpoczyna grę. Materiały można będzie odbierać w dniu Gry, w miejscu startu, od godz. 10.30 do godz. 11.00.
6. Członkowie każdego Zespołu, muszą poruszać się wyłącznie pieszo. Mogą wykonywać zadania razem lub w 2 grupach, zależnie od strategii, jaką przyjmie Zespół. W każdym punkcie Gry przez rozpoczęciem zadania oraz na wezwanie przedstawicieli Organizatora członkowie Zespołu muszą okazać swoją Kartę Gracza. Zespół, który nie posiada w danej chwili Karty Gracza nie może otrzymać ani wykonywać zadania.
7. Gra kończy się 3 października 2021 o godz. 14.30. Do godz. 14.40 Zespół musi stawić się na mecie Gry w celu oddania kompletu Kart Gracza i policzenia zdobytych punktów. Nietrzymanie tego terminu oznacza wykluczenie Zespołu z końcowej klasyfikacji Gry. Oddanie Kart Gracza jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Zespół.
8. O kolejności otrzymywania zadań w punktach Gry oraz kolejności oddawania Kart Gracza na mecie gry decyduje kolejność przybycia Zespołu na dany punkt lub metę Gry.
9. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia elementów Gry, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo wykluczenia Zespołu i wszystkich jego Uczestników z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

§ 5. Wyłanianie zwycięzców

1. Gra toczy się na punkty. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji Zespołu jest łączna liczba punktów:
 - a) za żetony okazane lub posiadane w innej formie w chwili zakończenia Gry,
 - b) premii za pogodzenie zwaśnionych Wysp,
 - c) dodatkowej premii za zjednoczenie całego Arcypelagu,
 - d) przyznanych za czas zasiadania na tronie Arcypelagu.Im więcej punktów, tym wyższa pozycja Zespołu w końcowej klasyfikacji.

2. Dodatkowym kryterium klasyfikacji Zespołów jest kolejność stawienia się Zespołu na mecie Gry i oddania Kart Gracza.
3. Wygra Zespół, który pierwszy zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów, a drugie i trzecie miejsce zajmują kolejno Zespoły, które odpowiednio jako drugi i trzeci Zespół zakończą Grę z największą łączną liczbą punktów.
4. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród, nastąpi 3 października 2021 nie później niż o godz. 15.30.

§ 6. Nagrody

1. Nagrodą główną dla każdego członka zwycięskiego Zespołu jest nagroda rzeczowa w postaci bonów podarunkowych o wartości 200 złotych na osobę.
2. Nagrodą dla każdego członka Zespołu, który zajmie 2. miejsce jest nagroda rzeczowa w postaci bonów podarunkowych o wartości 100 złotych na osobę.
3. Nagrodą dla każdego członka Zespołu, który zajmie 3. miejsce jest nagroda rzeczowa w postaci bonów podarunkowych o wartości 50 złotych na osobę.
4. Warunkiem odbioru nagród jest zgłoszenie się Zespołu na finał Gry.
5. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci określonej niniejszym Regulaminem. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.
6. Regulamin nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane. Takie nagrody przepadają.
7. Wartość każdej z nagród, o których mowa w ust. 1-3 powyżej, nie przekracza 760 złotych brutto. Zatem Uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.

§ 7. Prawa autorskie

1. Przebieg Gry będzie utrwalony w formie zapisu fotograficznego. Przystępując do Gry Uczestnicy wyrażają zgodę na nieodpłatne utrwalenie swojego wizerunku, a także na jego rozpowszechnianie bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, w szczególności poprzez umieszczenie fotografii w serwisach internetowych prowadzonych przez Organizatora, w innych elektronicznych środkach przekazu, a także w publikacjach i serwisach osób trzecich z zastrzeżeniem, że przedmiotowe fotografie mogą jedynie ilustrować informacje o działalności Organizatora.
2. Organizator zapewnia, że wizerunki uczestników Gry nie będą wykorzystywane przez niego w celach zarobkowych, a Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że z tytułu użycia ich wizerunku nie przysługują im jakiegokolwiek roszczenia, w szczególności prawo do wynagrodzenia.

§ 8. Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
2. Przystępując do Gry Uczestnik – kapitan Zespołu - podaje następujące dane osobowe: imię, nazwisko, adres e-mail, a w przypadku Uczestników niepełnoletnich dodatkowo imię i nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego. Dane te będą przetwarzane na podstawie dobrowolnej zgody, w związku z art. 6 ust. 1 lit. a) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).
3. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu należytego przeprowadzenia gry miejskiej „POMOSTY”, przekazania nagrody lub do czasu rozpatrzenia ewentualnej reklamacji, tj. nie dłużej niż do dnia 15.10.2021 r. Po tym terminie zostaną usunięte.
4. Podanie przez Uczestnika danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do wzięcia udziału w Grze.
5. Uczestnicy mają prawo wglądu do swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, jak również prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo do przenoszenia danych i prawo do wniesienia skargi do organu nadzoru.

6. Dane nie będą przekazywane innym odbiorcom
7. Pełna treść klauzuli informacyjnej odnośnie przetwarzania danych znajduje się na stronach Goethe-Institut Krakau: www.goethe.de/krakau

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się na stronach internetowych organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przerwania Gry bez podania przyczyny.
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z ust. 1 powyżej. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji.

Imię, nazwisko rodzica _____

Kraków, dn. _____

O Ś W I A D C Z E N I E

Niniejszym wyrażam zgodę na **udział mojego dziecka** _____
_____ w Grze „POMOSTY”, która odbędzie się dnia 3 października 2021 r. w Krakowie, organizowanej przez Goethe-Institut Krakau (ul. Podgórska 34, 31-536 Kraków, NIP: 676-11-14-045, REGON: 350940730).

Niniejszym nieodpłatnie wyrażam zgodę na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku mojego dziecka w związku z jego udziałem w Grze, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, w szczególności poprzez umieszczenie fotografii w serwisach internetowych prowadzonych przez Organizatora, w innych elektronicznych środkach przekazu, a także w publikacjach i serwisach osób trzecich z zastrzeżeniem, że przedmiotowe fotografie mogą jedynie ilustrować informacje o działalności Organizatora.

/ czytelny podpis rodzica lub opiekuna prawnego/